© & ® Varg Vikernes. Non riprodurre. Rispettare i diritti d'autore.

# Paganesimo: Parte XVIII - Una specie di erràta còrrige a SRAS

Oggi, nel 2012, mi rendo conto e ammetto che alcune delle asserzioni portate avanti in "Sorcery and Religion in Ancient Scandinavia" non sono completamente corrette. Innanzitutto, io intitolo il libro "Sorcery and Religion in Ancient Scandinavia", ma fallisco nel fornire una descrizione della magìa *e* della religione; descrivo invece un misto di esse. Non la tradizione magica e non la religione, bensì un po' di entrambe all'interno di una visione del mondo non del tutto logica e non priva di piccole contraddizioni. Ora, quel che in questo libro viene descritto non lo si trova comunque altrove, dunque il libro resta di valore per coloro che siano interessati all'argomento, ma cinque anni dopo averlo terminato sono più saggio, e oggi avrei potuto descrivere meglio *sia* la tradizione magica *che* la religione, donando al tutto più senso.

Dove ho sbagliato? Beh, principalmente nell'approccio al mondo antico come se in esso fosse presente un unico, singolo, sistema di credenze. Ora, in verità la religione era unica, ma… non tutti la praticavano allo stesso modo, e naturalmente vi era anche una differente (e più antica) tradizione magica, *differente* dalla religione… e ovviamente anch'essa veniva praticata in molti modi. Tutto era basato sull'atteggiamento nei confronti della vita (religione [*Ásatrú*] versus tradizione [*Seiðr*]) e sul retroterra culturale (contadino [*Byggjandi*] versus cacciatore-raccoglitore [*Veiðr*]) di coloro che la praticavano. Tutti questi rami provengono dallo stesso albero europeo, questo è chiaro, e dallo stesso seme, ma vi erano differenze anche nell'antichità. E anche nella tarda età della pietra.

Ora, vi è molto da dire su questo, ma, anziché scrivere un libro a parte sull'argomento, ho incluso le informazioni nel mio gioco di ruolo (RPG), dove descrivo in dettaglio le quattro diverse possibili combinazioni.

| Atteggiamento di vita | Retroterra culturale | Conosciuta anche come |
|---|---|---|
| Ásatrú | Veiðr | L'antica religione |
| Ásatrú | Byggjandi | La religione |
| Seiðr | Veiðr | L'antica tradizione (magica) |
| Seiðr | Byggjandi | La tradizione (magica) |

Trattandosi di un gioco di ruolo e non di un libro di storia vi sarà molta *finzione* mischiata a tutto ciò (ed è così che *realmente* funzionano i *veri* dèi e le *vere* formule magiche), ma la finzione sarà sempre molto facilmente distinguibile dalla storia, e coloro che siano interessati solamente ad essa potranno alla svelta lasciar perdere il resto. Le alte festività, che costituiscono il tessuto comune della pratica religiosa/tradizionale, nel gioco di ruolo sono state considerate *non* come comprensibili in un unico insieme (com'è stato fatto in SRAS), bensì come appartenenti a due differenti blocchi (religione *e* tradizione), e talvolta celebrate per ragioni differenti e in modi differenti, oppure anche solo da determinate categorie (ad esempio i rituali agresti, praticati ovviamente solo dai contadini [Byggjandi]).

Posso aggiungere di avere il privilegio di essere sposato, ormai da quasi cinque anni, a una donna molto istruita e brillante, e che la sua attività nell'ambito della biologia, dell'archeologia, della filosofia, dell'astronomia e di molto altro (su cui potete leggere di più all'indirizzo www.mariecachet.com), nonché le nostre discussioni riguardo tutto questo e le nostre numerose visite ai relativi siti archeologici presenti in Europa (con insieme uno, poi due, poi tre figli piccoli, una sorte non sempre favorevole e un'automobile tedesca sempre più sul punto di andare a pezzi)

sono la ragione principale per cui sono divenuto capace di descrivere nell'RPG quanto detto qui sopra in modo così esauriente.

Ora, non essendo io un moralmente fallito ebreo (né naturale né artificiale), patisco al pensiero che coloro che siano interessati soltanto alla nostra eredità debbano per forza acquistare il gioco per ottenere le informazioni che desiderano, così ho in programma di pubblicare il capitolo che tratta tali argomenti separatamente, come PDF scaricabile gratis, sul sito web del gioco attualmente in lavorazione; in tal modo, chi è interessato potrà utilizzarlo come una specie di erràta còrrige a SRAS. Come tutti i veri europei, preferirei soffrire una vita in povertà che vivere nella vergogna. "*Meglio una borsa vuota che soldi guadagnati ingiustamente*", come son soliti dire in Norvegia.

**Nota bene!** Non ho ancora attivato il sito web del mio RPG (sebbene lo abbia registrato e ne abbia protetto il nome per mezzo di copyright eccetera), dunque non c'è bisogno di cercarlo. Quando il gioco sarà pronto, e il sito web attivato, lo annuncerò chiaramente qui su www.burzum.org[1].

Se questo erràta còrrige non dovesse essere sufficiente agli interessati, essi possono anche guardare il film su cui io e mia moglie stiamo lavorando, un'opera a quattro mani su questo argomento. Il film non è ancora uscito[2]; sarà una specie di opera d'avanguardia amatoriale, in parte biografico, in parte storico e filosofico, e avrà come interpreti principali il mio figlio primogenito e me (entrambi nel ruolo di me stesso…). Naturalmente promuoveremo il film a tempo debito, sia su www.burzum.org che su www.mariecachet.com.

Grazie per il Vostro tempo,

Varg Vikernes
Bergen, 14.11.2012
Traduzione di Lupo Barbéro Belli

[1] Il gioco di ruolo, intitolato *MYFAROG* ("Mythic Fantasy Role-Playing Game") è stato pubblicato nell'autunno del 2014 ed è attualmente giunto all'edizione 2.4. È possibile visitare il relativo sito all'indirizzo www.myfarog.org.
[2] Il film in questione, intitolato *ForeBears* (trad. it. *ProgenitOrsi*), è uscito nella primavera del 2013.